



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer SehSchädigung an Regelschulen

Didaktikpool

Gudrun Badde, Bewegung im Dialog e.V.

Lotto

1994

Universität Dortmund

Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung

Projekt ISaR

44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874

Fax: 0231 / 755 4558

E-mail: isar@uni-dortmund.de

Internet: <http://isar.reha.uni-dortmund.de>



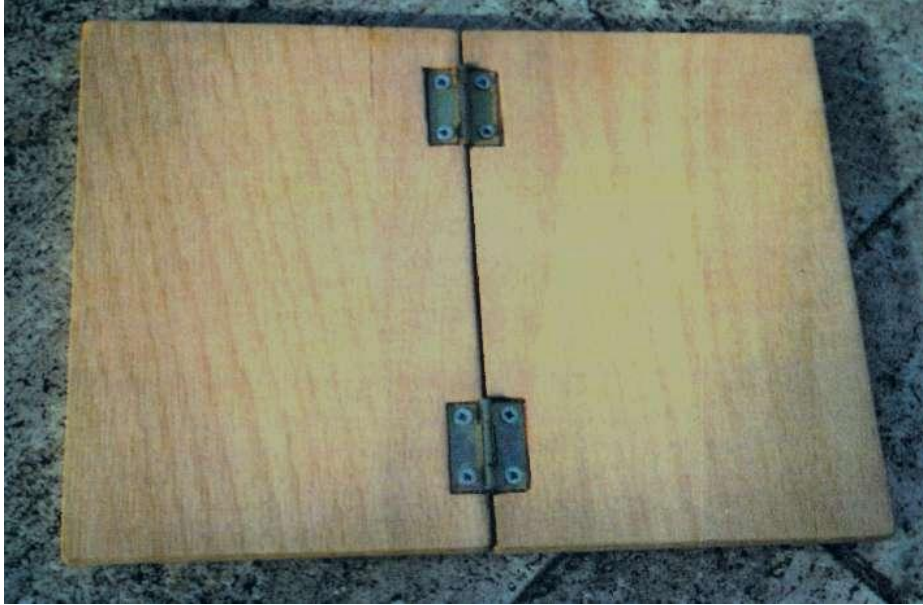
Lotto

- Kategorie: Spiele mit ganz einfachen Regeln
- Hersteller: Die Spielbretter für dieses Spiel müssen selbst hergestellt bzw. bei einer Schreinerei in Auftrag gegeben werden.

- Spielmaterial: 4 Holzbretter mit 6 bzw. 12 Fächern, 24 bzw. 48 Gegenstandspaare, 1 Aufrufkasten, 1 Ablagekasten
- Anzahl der Spieler: 2 - 4 Personen
- Spielregel: Jeder Mitspieler bekommt 1 Spielbrett. Die paarweise vorhandenen Gegenstände werden so verteilt, dass je ein Gegenstand in einem Fach auf den Spielbrettern liegt. Das Gegenstück kommt in den Aufrufkasten. Sind die Fächer der Spielbretter alle belegt, werden die nicht verteilten Gegenstände für diese Spielrunde aussortiert. Ein vorher bestimmter Spieler nimmt nun einen Gegenstand aus dem Kasten und fragt z.B. laut: "Wer hat den Schlüssel?" Der Spieler, auf dessen Brett der Schlüssel liegt, muss sich nun melden und bekommt dann vom Ausrufer den Schlüssel. Er kann den Schlüssel nun zu dem anderen Schlüssel ins Fach legen. Wer zuerst alle Gegenstände auf seinem Spielbrett doppelt hat, ist Sieger.

Anforderungen an die Spieler:

- motorische Handlungen:
Hier ist das Anforderungsniveau niedrig. Die Kinder müssen die Gegenstände in die Fächer der eigenen Spielbretter legen.
- intellektuelle Handlungen:
Die kognitiven Anforderungen dieses Spiels liegen in der Zuordnung von Begriff und Gegenstand. Obwohl der Gegenstand beim Aufrufen nicht versteckt wird, ist doch primär das gesprochene Wort vorhanden. Außerdem müssen alle Kinder, die in diesem Spiel Ausrufer sein möchten, den konkreten Begriff der Gegenstände kennen, da sie sie sonst nicht benennen können. Die Kinder müssen auch den Überblick über ihr Spielbrett behalten, um zu wissen, welchen Gegenstand sie noch brauchen. Um sich auf dem Spielbrett orientieren zu können, ist für das blinde Kind eine gewisse Technik beim Abtasten der Fläche erforderlich.
- kommunikativ-kooperative Handlungen:
Das Spielgeschehen spielt sich relativ unabhängig von den jeweiligen Mitspielern auf dem eigenen Spielbrett ab, so dass die für das Spiel erforderlichen sozialen Kompetenzen relativ gering sind. Die Kinder sollten schon etwas Ausdauer besitzen, da der Spielablauf eigentlich das Mitspielen bis zum Ende des Spiels erfordert.



Praktische Tipps:

Durch die Scharniere (s. Abb.) in der Mitte, lassen sich die Spielbretter je nach Bedarf vergrößern bzw. verkleinern. Für das blinde Kind empfiehlt es sich auf jeden Fall, zuerst nur mit dem kleinen Brett zu spielen. So kann das Kind die Fläche nach dem Ordnungsprinzip "Oben: rechts - Mitte - links; Unten: rechts - Mitte - links" abtasten und dabei dann sicher sein, dass es alle Gegenstände auf seinem Spielbrett "gesehen" hat. Spielt man nur mit den 6 Feldern, kann man das Spielbrett auch so drehen, dass das Brett nach dem Ordnungsprinzip "Oben: rechts - links; Mitte: rechts - links; Unten: rechts - links" systematisch abgetastet wird. Diese Anordnung entspricht den 6 Punkten in der Brailleschrift. Die Kinder sollten entscheiden, welche Richtung des Spielbrettes für sie am einfachsten ist. Die ausgesuchten Gegenstände sollten dem blinden Kind vertraut sein.

Aus zwei Gründen sind solche Gegenstände geeignet, die auch im Alltagsleben eine Schlüsselfunktion für das Erkennen von Gegenständen haben:

1. Diese Gegenstände sind für das blinde Kind leicht und schnell zu erkennen;
2. die anderen Kinder werden mit der Art des blinden Kindes, Dinge zu erkennen, im gemeinsamen Spiel vertraut.

Solche Gegenstände sind z.B. der Jeansknopf, an dem die Hose erkannt wird, der Verschluss der Sprudelflasche, der die Sprudelflasche von der Bierflasche unterscheidet, die Kiesel auf dem Weg zum Spielplatz usw..

Erst durch die konkrete Benennung dieser Unterscheidungen von Kronkorken oder Schraubverschluss, Jeansknopf oder Hemdknopf usw. wird den sehenden Kindern bewusst, dass es diese Unterschiede gibt, und dass diese Unterschiede für ein Kind, das die Welt tastend kennenlernt, eine andere Bedeutung haben als für sie selber.



Für das blinde Kind ist es zu schwierig, den Überblick darüber zu behalten, welche Gegenstände schon doppelt sind und welche noch fehlen. Diese Schwierigkeit kann dadurch gelöst werden, dass das Kind mit der Sehschädigung die Gegenstände, die es bekommen hat, paarweise aus dem Spielbrett ausräumt und in einen danebenstehenden Kasten legt. So braucht sich das blinde Kind auch nur noch auf die Gegenstände in seinem Spielbrett zu konzentrieren, die noch nicht aufgerufen wurden. So kann es sich fast genau so schnell einen Überblick über die noch fehlenden Sachen verschaffen wie die sehenden Kinder.



Das Spiel ist besonders geeignet durch folgende Punkte:

- Das Spiel entspricht durch die Verwendung von konkreten Alltagsgegenständen den Bedürfnissen des blinden Kindes.
- Solche Gegenstände erleichtern das Erkennen. Damit werden unnötige Wartezeiten verhindert, und die Spielspannung bleibt erhalten.
- Das Ausräumen des Spielbrettes erleichtert zum Ende des Spiels den Überblick, so bleibt das Spieltempo für alle Mitspieler gleich. Das Benutzen sehr konkreter Begriffsdefinitionen z.B. Kronkorken, Schraubverschluss, Mantelknopf, Jeansknopf usw. schult eine genaue Bezeichnung der Begriffe und eine genaue Differenzierung. Die sehenden Kinder lernen im verbalen Umgang mit dem blinden Kind die Unterschiede, die sie visuell wahrnehmen, auch sprachlich korrekt zu benennen. So ist auch in anderen Spielsituationen immer häufiger eine genaue verbale Erklärung für Gegenstände, die nicht "begriffen" werden können, möglich.

Gudrun Badde